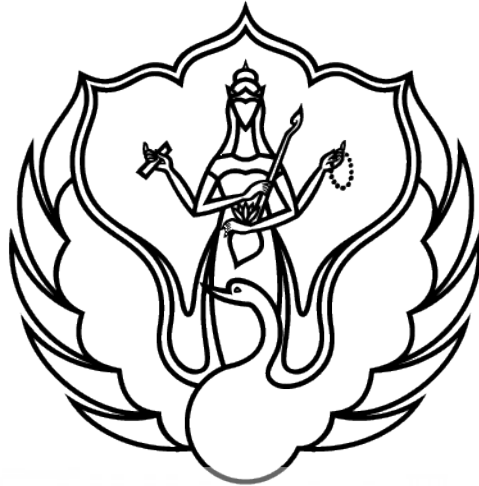


**VISUALISASI MOMEN-MOMEN DALAM SEPAK BOLA**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

**Diajukan oleh:**

**RAKHMAD DIDIK WAHYUDI**

**NIM. 111 2179 021**

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS**

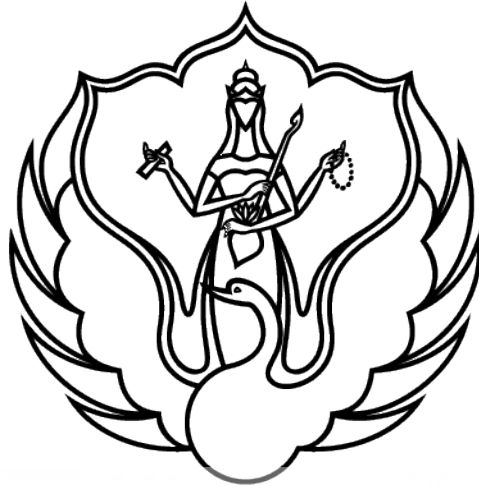
**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI**

**JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2018**

**VISUALISASI MOMEN-MOMEN DALAM SEPAK BOLA**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

**Diajukan oleh:**

**RAKHMAD DIDIK WAHYUDI**

**NIM. 111 2179 021**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Seni Rupa Murni

2018

Tugas Akhir penciptaan Karya Seni berjudul:

**VISUALISASI MOMEN-MOMEN DALAM SEPAK BOLA** diajukan oleh Rakhmad Didik Wahyudi, NIM 1112179021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Juli 2018 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Iksono, M.Sn  
199903 1 001

nama, M.Sn  
200604 1 001

ta

iprihadi P., MS  
NIP 195602101985031002

Ketua Jurusan/  
Program Studi/Ketua/Anggota

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn  
NIP 19761007 200604 1 001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des  
NIP 19590802 198803 2 002

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Rakhmad Didik Wahyudi

NIM : 1112179021

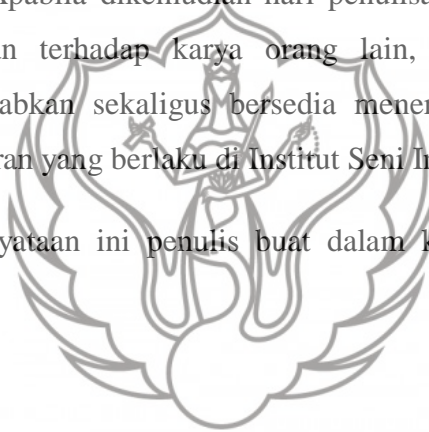
Jurusan : Seni Rupa Murni

Fakultas : Seni Rupa ISI Yogyakarta

Judul Tugas Akhir : Visualisasi Momen-Momen Dalam Sepak Bola

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan laporan Tugas Akhir penciptaan karya seni yang telah penulis buat adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib dan peraturan yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dengan pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam paksaan.



Yogyakarta 2018

Rakhmad Didik Wahyudi

NIM : 1112179021

## KATA PENGANTAR

Ucapan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Kuasa atas karunia yang diberikan sehingga proses Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Tugas Akhir ini dikerjakan sebaik-baiknya untuk dapat menjelaskan secara struktur dan sistematis mengenai proses penciptaan karya seni yang dilakukan agar mampu dipertanggungjawabkan secara akademis.

Walaupun begitu, penulis pun sangat menyadari masih adanya kelemahan dan kekurangan di beberapa aspek. Penulisan Tugas Akhir ini merupakan syarat untuk meraih gelar Sarjana Seni di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dukungan materi maupun spiritual dari berbagai pihak selama Tugas Akhir ini sangat membantu kelancaran penciptaan karya seni serta penyusunan laporan dari awal hingga akhir. Maka dari itu, dengan rasa hormat serta rendah hati penulis ucapkan terimakasih yang tidak terhingga kepada:

1. Bambang Witjaksono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I.
2. A.C. Andre Tanama, M.Sn., selaku Dosen pembimbing II.
3. Andang Suprihadi Purwantono, MS., selaku Cognate
4. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni.
5. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
6. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Segenap Dosen Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Bapak, Ibu, kakak, dan keluarga atas segala doa dan pengorbananya.
10. Esta Fery Veronica yang selalu menemani, memberikan motivasi, dan semangat.
11. Seluruh teman-teman yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Laporan tugas akhir ini merupakan awal dari proses penulis dalam penciptaan seni grafis. Penulis sendiri sangat menyadari bahwa masih banyaknya kekurangan yang ada, sehingga saran dan kritik sangat diharapkan demi kemajuan dan pengembangan diri serta proses berkarya selanjutnya dalam berkesenian.

Akhir kata, semoga apa yang dipersembahkan ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin. Terimakasih.



Yogyakarta

Rakhmad Didik Wahyudi

## DAFTAR ISI

Halaman Judul ke-1.....	i
Halaman Judul ke-2.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Keaslian.....	iv
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I.PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	4
C. Tujuan dan Manfaat .....	5
D. Makna Judul.....	5
<b>BAB II. KONSEP.....</b>	<b>7</b>
A. Konsep Penciptaan.....	7
B. Konsep Perwujudan.....	8
<b>BAB III.PROSES PEMBENTUKAN.....</b>	<b>13</b>
A. Bahan.....	13
Gb. 1. Foto Obat Afdruk. ....	13
Gb. 2. Sandy atau Pewarna Foto. ....	14
Gb. 3. 1. Foto <i>Rubber</i> .....	14
Gb. 4. Foto Minyak Goreng. ....	15
Gb. 5. Foto Kaporit. ....	15
Gb. 6. Foto Kertas Film. ....	16
Gb. 7. Foto Kertas.....	16
B. Alat .....	17
Gb. 8. Foto <i>Screen</i> . ....	17
Gb. 9. Foto <i>Hair Dryer</i> .....	17

Gb. 10. Foto Rakel.....	18
Gb. 11. Foto Solasi. ....	18
Gb. 12. Foto Meja Penyinaran. ....	19
Gb. 13. Foto Gelas Plastik. ....	19
Gb. 14. Foto <i>Sprayer</i> .....	20
Gb. 15. Foto Gunting dan <i>Cutter</i> . ....	20
Gb. 16. Foto <i>Drawing Pen</i> . ....	21
Gb. 17. Foto Sendok. ....	21
C. Teknik.....	22
D. Tahapan Pembentukan .....	22
Gb. 18. Foto Master Desain. ....	23
Gb. 19. Foto Proses <i>Editing</i> . ....	24
Gb. 20. Foto Proses <i>Editing</i> . ....	24
Gb. 21. Proses Afdruk.....	25
Gb. 22. Proses Penyinaran. ....	26
<b>BAB IV. DESKRIPSI KARYA.....</b>	<b>28</b>
Karya 1. Rakhmad Didik Wahyudi, <i>Tandukan Si Tak Bertanduk</i> , (2017).....	29
<i>Silk screen print on paper 40 x 60 cm</i> .....	29
Edisi 2/3.....	29
Karya 2. Rakhmad Didik Wahyudi, <i>Inggris Kalah Di Tangan Tuhan</i> , (2017)..	31
<i>Silk screen print on paper 40 x 60 cm</i> .....	31
Edisi 2/3.....	31
Gambar 3. Rakhmad Didik Wahyudi, <i>Beauty Of Merseyside</i> , (2017).....	32
<i>Silk screen print on paper 40 x 60 cm</i> .....	32
Edisi 2/3.....	32
Karya 4. Rakhmad Didik Wahyudi, <i>Kejamnya Sepak Bola</i> , (2017).....	33
<i>Silk screen print on paper 40 x 60 cm</i> .....	33
Edisi 3/3.....	33
Karya 5. Rakhmad Didik Wahyudi, <i>Good Boy</i> , (2017).....	34
<i>Silk screen print on paper 40 x 60 cm</i> .....	34
Edisi 3/3.....	34
Karya 6. Rakhmad Didik Wahyudi, <i>Bengal Juga Manusia</i> , (2017) .....	35
<i>Silk screen print on paper 40 x 60 cm</i> .....	35



Edisi 2/3.....	35
Karya 7. Rakhmad Didik Wahyudi, <i>The Winner Puskas 2017</i> , (2018) .....	36
<i>Silk screen print on paper 40 x 60 cm</i> .....	36
Edisi 1/3.....	36
Karya 8. Rakhmad Didik Wahyudi, <i>The Magic Of Ibragadabra</i> , (2018).....	37
<i>Silk screen print on paper 40 x 60 cm</i> .....	37
Edisi 1/3.....	37
Karya 9. Rakhmad Didik Wahyudi, <i>Gigi-Gigi Elpistohero</i> , (2017).....	39
<i>Silk screen print on paper 40 x 60 cm</i> .....	39
Edisi 1/3.....	39
Karya 10. Rakhmad Didik Wahyudi, <i>Selebrasi Balas Dendam</i> , (2018).....	40
<i>Silk screen print on paper 40 x 60 cm</i> .....	40
Edisi 1/2.....	40
Karya 11. Rakhmad Didik Wahyudi, <i>Speechless</i> , (2018).....	42
<i>Silk screen print on paper 40 x 60 cm</i> .....	42
Edisi 3/3.....	42
Karya 12. Rakhmad Didik Wahyudi, <i>Cantona Uncontrolled</i> , (2017).....	43
<i>Silk screen print on paper 40 x 60 cm</i> .....	43
Edisi 1/3.....	43
Karya 13. Rakhmad Didik Wahyudi, <i>Ludah Yang Menambah Permusuhan</i> , (2018) .....	44
<i>Silk screen print on paper 40 x 60 cm</i> .....	44
Edisi 1/3.....	44
Karya 14. Rakhmad Didik Wahyudi, <i>Scapegoat</i> , (2018).....	45
<i>Silk screen print on paper 40 x 60 cm</i> .....	45
Edisi 1/3.....	45
Karya 15. Rakhmad Didik Wahyudi, <i>Tangan Suarez Pulangkan Ghana</i> , (2018) .....	46
<i>Silk screen print on paper 40 x 60 cm</i> .....	46
Edisi 3/3.....	46
Karya 16. Rakhmad Didik Wahyudi, <i>Sang Penentu</i> , (2018).....	47
<i>Silk screen print on paper 40 x 60 cm</i> .....	47
Edisi 1/2.....	47
Karya 16. Rakhmad Didik Wahyudi, <i>The Magicians</i> , (2018) .....	48
<i>Silk screen print on paper 40 x 60 cm</i> .....	48

Edisi 1/2.....	48
Karya 17. Rakhmad Didik Wahyudi, <i>Penipu</i> , (2018) .....	49
<i>Silk screen print on paper 40 x 60 cm</i> .....	49
Edisi 3/3.....	49
Karya 19. Rakhmad Didik Wahyudi, <i>Come Back Francesco Totti</i> , (2018).....	50
<i>Silk screen print on paper 40 x 60 cm</i> .....	50
Edisi 2/3.....	50
Karya 20. Rakhmad Didik Wahyudi, <i>Last Match</i> , (2018).....	51
<i>Silk screen print on paper 40 x 60 cm</i> .....	51
Edisi 1/3.....	51
<b>BAB V.....</b>	<b>52</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>52</b>



## DAFTAR LAMPIRAN

### halaman

LAMPIRAN 1 : Foto dan Biodata Mahasiswa 55

LAMPIRAN 2 :Foto Poster 57

LAMPIRAN 3 : Foto Situasi Display Karya 58

LAMPIRAN 4 : Foto Situasi Pameran 59

LAMPIRAN 5 : Katalog60



## ABSTRAK

*Sederhana, itulah satu kata yang bisa menggambarkan tentang sepak bola. Tanpa mengurangi rasa hormat dan tidak bermaksud membandingkan dengan cabang olahraga yang lain, akan tetapi diantara cabang olah raga yang menggunakan bola sebagai komponen utamanya, sepak bola menjadi magnet yang paling banyak diminati karena sepak bola dalam aplikasinya dapat terbilang mudah dan sederhana dalam artian sepak bola dapat dimainkan oleh siapa pun dan dimana pun. Membahas sepak bola tidak selalu soal menang dan kalah, tetapi sepak bola juga banyak mengajarkan tentang kerja keras, tanggung jawab, solidaritas dan masih banyak lagi lainnya. Berdasarkan pengamatan dan pengalaman yang sudah terjadi tentang adanya hal-hal tersebut, penulis tertarik untuk membahas tema sepak bola kedalam bentuk karya senigrafis. Seni grafis di sini akan dimanfaatkan penulis sebagai media atau pembungkus pendapat terhadap momen-momen dalam sepak bola yang ada. Terutama pada setiap peristiwa atau momen tertentu dalam setiap laga atau pertandingan bahkan mungkin diluar lapangan. Melalui karya seni grafis ini lah salah satu cara penulis menyampaikan kegelisahan dan pendapat terhadap momen-momen yang terjadi dalam sepak bola. Penulis sangat tertarik dengan momen-momen yang berbau kontroversial dikarenakan dari sudut pandang penulis itulah bumbu-bumbu yang menarik untuk dibahas dan dipertimbangkan. Penulis juga mengajak para penikmat untuk selalu berpikir positif, dan bersifat netral dalam menghadapi setiap peristiwa yang terjadi, khususnya sepak bola. Karya Tugas Akhir ini hasil dari perenungan, pemikiran, penulis melalui pengalaman-pengalaman pribadi.*

*Kata Kunci: sepak bola, momen, seni grafis.*

## ABSTRACT

*Simple, that's one word that can describe about football. Without reducing respect and not intending to compare with other sports, but among the sports that use the ball as its main component, football becomes the most popular magnet because soccer in its application can be spelled out easy and simple in the sense that football can be played by anyone and anywhere. Discussing soccer is not always a matter of winning and losing, but soccer also teaches a lot about hard work, responsibility, solidarity and many more. Based on observations and experiences that have occurred about the existence of these things, the author is interested to discuss the theme of football into the form of graphic artwork. Graphic art here will be used as a media writer or wrapper opinion of the moments in football that exists. Especially on any particular event or moment in every match or match even off the field. Through this graphic artwork is one way the authors convey anxiety and opinion of the moments that occur in football. The author is very interested in the moments that smell controversial because from the author's point of view that the spices are interesting to discuss and consider. The author also invites the audience to always think positively, and is neutral in the face of every event that happened, especially soccer. This Final Project results from reflection, thought, and author through personal experiences.*

*Keywords: football, moment, graphic artwork*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Sepak bola adalah permainan beregu dilapangan, menggunakan bola sepak dari dua kelompok yang berlawanan dan masing-masing terdiri atas sebelas pemain, berlangsung selama 2 x 45 menit serta kemenangan ditentukan oleh selisih gol yang masuk ke gawang lawan.<sup>1</sup>Di samping itu, tak dapat diragukan persyaratan yang sederhana telah menjadi daya tarik utama bagi kalangan sosial kelas bawah di dunia. Walaupun sepak bola mungkin lebih banyak dimainkan secara umum dan informal. Bermain sepak bola tak butuh seragam khusus atau teknologi canggih, kecuali bola bulat sesuai dengan aturan untuk digiring dan ditendang. Para pemain hanya butuh belajar untuk menguasai beberapa keterampilan bersiasat dan bermanuver untuk berpartisipasi dalam permainan. Ciri di atas berasal dari kesederhanaan alami sepak bola.<sup>2</sup>

Sederhana, itulah satu kata yang bisa menggambarkan tentang sepak bola. Tanpa mengurangi rasa hormat dan tidak bermaksud membandingkan dengan cabang olahraga yang lain, akan tetapi di antara cabang olah raga yang menggunakan bola sebagai komponen utamanya, sepak bola menjadi magnet yang paling banyak diminati karena sepak bola dalam aplikasinya dapat terbilang mudah dan sederhana dalam artian sepak bola dapat dimainkan oleh siapa pun dan di mana pun. Misalkan dalam sepak bola dibutuhkan sebuah lapangan dan bola, dalam artian lapangan hanya memerlukan tempat yang luas dan datar, sedangkan bolanya bisa menggunakan sesuatu yang berbentuk bulat seperti plastik, atau material lainnya, selain aturan baku dalam sepak bola, setiap orang dapat bermain

---

<sup>1</sup>Tim Penyusun Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005 p. 1042

<sup>2</sup>Richard Giulianotti, *Sepak Bola, Pesona Sihir Permainan Global*, (Yogyakarta: Aperiaon Philotes, 2006), p. vi

sepak bola meskipun tidak didukung dengan fasilitas yang memadai, sepak bola tidak harus dimainkan dengan sebelas orang dalam satu tim, misalnya ada enam orang. Tim dapat dibagi menjadi dua, masing-masing tim terdiri dari tiga orang, dan untuk gawang bisa menggunakan sandal atau mungkin bambu ala kadarnya, dalam melakukan kegiatan ini semata-mata hanya bertujuan untuk bersenang-senang.

Penulis mulai tertarik dengan sepak bola sejak masih duduk di bangku sekolah dasar (SD). Penulis sering bermain sepak bola dengan teman-teman seumurannya ketika pulang sekolah dan disaat waktu luang. Bahkan dulu semasa masih duduk di bangku sekolah dasar (SD) penulis sering mengikuti berbagai pelatihan khusus tentang sepak bola mulai dari latihan bahkan sampai ikut dalam sebuah perlombaan, tapi semakin tumbuh besar, sepak bola itu sudah tak lagi bisa dinikmati sepenuhnya oleh penulis karena pergaulan yang sudah mulai tidak terkendali sejak masuk di bangku SMA semua perlahan berubah, semenjak kenal dengan rokok, minuman beralkohol dan lain-lain. Sekarang sepak bola hanya bisa dinikmati melalui media lain, seperti menonton siaran di televisi maupun langsung ke lapangan, tapi itu semua tak lantas membuat dan mengurangi rasa kecintaan penulis terhadap si kulit bundar.

Setiap pertandingan sepak bola bukan hanya inti dari permainannya saja yang membuat penulis sangat tertarik dengan sepak bola, melainkan banyak hal-hal yang membuat penulis semakin menyukai olahraga ini diantaranya, interaksi antar pemain, skill-skill individu, fanatisme suporter, bahkan taktikal dari sang pelatih, serta masih banyak lainnya. Semakin majunya perkembangan zaman bermain bola tidak hanya dimainkan secara langsung, melainkan bisa dimainkan juga dalam *playstation* (PS). Seiring berjalannya waktu perkembangan teknologi yang semakin canggih pula bahkan tidak hanya *playstation* yang menjadi sarana untuk semua kalangan bisa menikmati betapa menariknya olah raga yang satu ini, salah satunya yaitu *football manager* (FM). Pada *football manager* intinya adalah jenis permainan dimana kita naik satu level yaitu jika di *playstation* hanya bermain sebagai *player* atau yang memainkan di *football manager* kita berubah peran menjadi pelatih.



Sepak bola juga menjadi sarana hiburan yang sangat menyenangkan, disaat sedang melakukan acara nonton di televisi kita bisa bertemu dengan teman-teman bahkan mungkin teman dari teman, serta kita bisa sedikit mencoba mengencangkan detak jantung kita dengan carataruhan. Bisa juga menikmati sambil makan mie rebus, mie goreng, kacang, kuaci, minum kopi sambil tertawa-tertawa dan saling beradu pendapat. Intinya sepak bola menjadi olahraga dan hiburan yang sangat menyenangkan. Sepak bola juga sebagai hiburan yang sangat ditunggu-tunggu oleh banyak kalangan untuk saling membangga-banggakan timidola masing-masing. Setelah selesai menonton sepak bola bermunculan obrolan-obrolan yang membahas tentang momen-momen yang terjadi setelah pertandingan, Pada saat itulah argumen dari masing-masing pihak mulai bermunculan dan membuat penulis tertarik untuk mendengarkan atau bahkan mungkin menyangkal. Selang beberapa waktu akan muncul melalui media-media baik itu berita di televisi maupun media cetak, tentang momen-momen yang terjadi baik berbau kontroversi atau klarifikasi secara resmi.

Pada dasarnya semua berhak berpendapat dengan apa yang terjadi baik itu individu atau kelompok, demikian halnya dengan penulis dengan karya seni grafis inilah salah satu cara untuk menyampaikan pendapatnya terhadap momen-momen yang terjadi dalam sepak bola. Berdasarkan pengamatan dan pengalaman yang sudah terjadi tentang adanya hal-hal tersebut, penulis tertarik untuk membahas tema sepak bola kedalam bentuk karya seni grafis. Seni grafis di sini akan dimanfaatkan penulis sebagai media atau pembungkus opini-opini terhadap momen sepak bola yang ada. Terutama pada setiap peristiwa atau momen tertentu dalam setiap laga atau pertandingan bahkan mungkin diluar lapangan. Penulis sangat tertarik dengan momen momen yang berbau kontroversial dikarenakan dari sudut pandang penulis itulah nilai lain dari sebuah pertandingan sepak bola, dan menjadi bumbu-bumbu yang menarik untuk dibahas dan pertimbangkan.

Sebuah pertandingan sepak bola pasti akan ada sesuatu yang menjadi lebih menarik atau bahkan lebih menjadi bahan utama yang dinantikan yaitu salah satunya momen-momen yang terjadi, bisa itu bersifat bahagia, sedih dan lain-lain. Penulis ingin membahas apa yang terjadi, dengan sudut pandang yang luas serta bersikap netral dalam menghadapi atau menyikapi sebuah kejadian.



## B. Rumusan Penciptaan

Selain permasalahan-permasalahan yang ada dalam sepak bola, sepakbola juga banyak mengandung nilai-nilai tentang kehidupan, diantaranya ialah sepak bola mengajarkan tentang kerja keras, sepak bola mengajarkan kekompakan, dan sepak bola juga mengajarkan kesabaran. Setelah mengamati, menonton, mendengar, dan membaca tentang apa yang terjadi dalam dunia sepak bola, tidak hanya sebatas padapermainannya saja, akan tetapi penulis memandang sepak bola dalam arti yang luas. Bidang olahraga ini telah banyak terkandung permasalahan yang berusahapenulis ungkapkan dalam karya-karya seni grafis.

Sebuah karya seni tentunya sudah melalui beberapa proses pengamatan. Diantaranya ialah penggabungan, perenungan serta memikirkan berbagai masalah yang dihadapi. Sehingga tiba pada saatnya seniman mengolah apayang telah dipikirkan secara matang dan dituangkan ke dalam sebuah karya seni. Berdasarkan latar belakang penciptaan yang telah dijelaskan di atas, berikut secara singkat dan jelas rumusan penciptaan yang disusun:

1. Mengapa momen atau peristiwa menjadi sangat penting untuk dibahas dalam karya grafis yang di angkat menjadi tema karya tersebut.
2. Bagaimana menggunakan visual yang tepat agar makna yang ingin disampaikan sesuai dengan apa yang ingin diinginkan.
3. Mengapa saya menggunakan teknik *silk screen* dalam pembuatan karya grafis tersebut.

### **C. Tujuan dan Manfaat**

Proses yang dimulai dari perenungan masalah dan berakhir pada penciptaan sebuah karya seni yang dilakukan penulis pasti mempunyai tujuan dan maksud agar tidak menimbulkan kesalahpahaman.

#### **A. Tujuan**

1. Mengungkap momen-momen kontroversi dalam sepak bola kedalam bentuk seni grafis.
2. Menjelaskan dan menyampaikan dengan baik agar visual dalam karya grafis tersebut tersampaikan dengan baik, sesuai dengan apa yang penulis harapkan.
3. Menjelaskan dan memvisualisasikan momen-momen sepak bola melalui media dan teknik dalam penciptaan karya seni grafis.

#### **B. Manfaat**

1. Bagi penulis: Memberikan pengalaman dan pemahaman tentang penulisan sebuah karya tulis. Selain itu, memberikan pengetahuan hal baru tentang konsep yang diangkat.
2. Bagi pembaca atau khalayak umum: Memberikan pemahaman di balik setiap momen-momen yang terjadi dalam sepak bola. Selain itu, agar kita menjadi pribadi yang bersifat netral dalam menghadapi setiap permasalahan.

### **D. Makna Judul**

Penjelasan sebuah arti judul sangatlah penting dalam setiap penulisan Tugas Akhir. Hal ini digunakan untuk meminimalisir pengertian yang bertolak belakang dengan tujuan penulis. Oleh karena itu, perlunya penjelasan beberapa kata yang tertera pada judul sebagai berikut:

**Visualisasi:**

Pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dan sebagainya<sup>3</sup>

**Momen:**

Waktu yang sangat singkat, atau pendek<sup>4</sup>

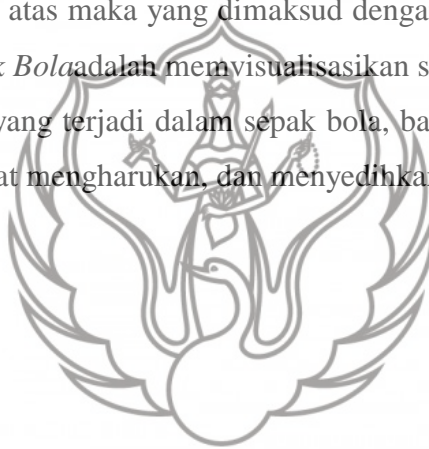
**Dalam:**

Kata depan untuk menandai tempat yang mengandung isi<sup>5</sup>

**Sepak Bola:**

Permainan olahraga beregu di lapangan, menggunakan bola sepak dari dua kelompok yang berlawanan yang masing-masing terdiri atas sebelas pemain, berlangsung dalam 2 x 45 menit, kemenangan ditentukan oleh selisih gol yang masuk ke gawang lawan<sup>6</sup>

Berdasarkan uraian di atas maka yang dimaksud dengan judul *Visualisasi Momen-Momen Dalam Sepak Bola* adalah memvisualisasikan suatu peristiwa atau momen-momen kontroversi yang terjadi dalam sepak bola, baik di dalam maupun di luar lapangan yang bersifat mengharukan, dan menyedihkan.




---

<sup>3</sup> Tim Penyusun Kamus, *Op.cit*, p. 1262

<sup>4</sup> Tim Penyusun Kamus, *Op.cit*, p. 752

<sup>5</sup> Tim Penyusun Kamus, *Op.cit*, p. 232

<sup>6</sup> Tim Penyusun Kamus, *Loc.cit*, p. 1042